



XBOX 360

KINECT™

MOTION Explosion!



MANUAL DE INSTRUCCIONES

505
GAMES®

⚠ ADVERTENCIA: Antes de jugar al juego, lee las instrucciones de la consola Xbox 360®, el manual del sensor KINECT y los manuales del resto de periféricos para obtener información importante en materia de seguridad y salud. Conserva todos los manuales para futuras consultas. Para obtener manuales de repuesto, visita www.xbox.com/support o llama al número del servicio de soporte técnico de Xbox.

Para obtener información adicional sobre seguridad, consulta la contraportada interior.

Información importante sobre la salud y la seguridad en los videojuegos

Ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a estos "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Además, pueden ocasionar la pérdida del conocimiento o incluso convulsiones, que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con objetos cercanos.

Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico. Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes son más susceptibles que los adultos a estos ataques. El riesgo de sufrir un ataque epiléptico fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones: siéntese a una distancia considerable de la pantalla; utilice una pantalla más pequeña; juegue en una habitación bien iluminada; no juegue cuando esté somnoliento o cansado.

Si usted o algún miembro de su familia tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

¿Qué es el sistema PEGI?

El sistema de clasificación por edades PEGI protege a los menores de los juegos no adecuados para un grupo de edad específico. TENGA EN CUENTA que no se trata de una guía de la dificultad del juego. Consta de dos partes y permite a los padres y a aquellos que adquieren juegos para niños, realizar la elección apropiada en función de la edad del jugador. La primera parte es una clasificación por edades:



La segunda muestra los iconos indicando el tipo de contenido del juego. Dependiendo del juego, puede haber un número diferente de iconos. La clasificación por edades refleja la intensidad del contenido del juego. Estos iconos son:



Para más información, visite <http://www.pegi.info> y pegionline.eu

ÍNDICE

Menú principal.....	2
Menú inicio.....	3
Visor frontal	6
Pantalla de resultados.....	7
Menú de pausa	7
Xbox LIVE.....	8
Cómo obtener ayuda con KINECT	8
Créditos	9
Jugar con KINECT de manera segura	12
Garantía y Asistencia	13



MENÚ PRINCIPAL

Muévete para empezar

Antes de empezar a jugar, espera a que la cámara de Kinect te encuentre.

Elige avatar para iniciar sesión

Elige un avatar, inicia sesión desde tu perfil de Kinect o elige Aleatorio para seleccionar un avatar al azar.



MENÚ INICIO



En el menú inicio podrás elegir:

Mezcla

Mezcla selecciona tres juegos seguidos al azar. ¡Consigue puntos para triunfar! Aunque Mezcla es un modo de juego para un jugador, puedes jugar con tus amigos por turnos. Selecciona Iniciar juego para que comience la diversión. ¿Eres un novato o eres el as del movimiento? Solo hay una manera de averiguarlo...

Juego libre

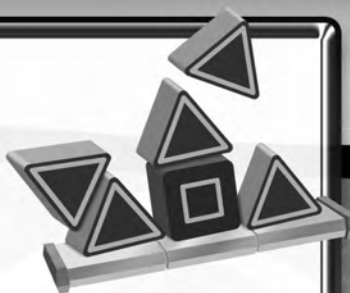
Hasta cuatro jugadores pueden participar en los 12 minijuegos de **Motion Explosion**. En este modo puede practicar en los niveles desbloqueados y conseguir estrellas para desbloquear otros niveles más difíciles.

Elige un juego

Consulta las instrucciones antes de empezar el juego y elige un nivel. Cada juego cuenta con diez niveles; al comenzar solo los dos primeros están desbloqueados. Consigue estrellas para desbloquear nuevos niveles.

BANDEJA EQUILIBRISTA

Sujeta la bandeja con las dos manos para coger los bloques que caen y mantener el equilibrio. Cuantos más bloques tengas, mayor será la bonificación de la puntuación. No olvides usar los pies para coger estrellas y esquivar bombas. Suelta o lanza los bloques a los cubos para ganar puntos.



MANIVELA

Gira la manivela hacia adelante con una mano para soltar bloques; cuanto más rápido la gires, más rápido caerán los bloques. ¡Es fundamental calcular bien el tiempo! Con la otra mano, golpéalos antes de que caigan al suelo. Para lograr puntos, golpea los bloques en el lugar correspondiente.



BALÓN PRISIONERO

Los cañones se moverán y te lanzarán bolas. Consigue puntos al esquivar bolas o al devolvérselas a los cañones. En los niveles más difíciles, ¡esquiva las bombas a toda costa!

CARGA PESADA

Extiende el brazo horizontalmente para recoger los bloques que caigan e intenta reproducir el patrón de la mesa. Si sueltas bloques demasiado pronto, no te preocupes; puedes ganar puntos si los encajas en los huecos. Asegúrate de tocar los objetivos cuando aparezcan.

MALABARES LOCOS

Lanza objetos al aire con las manos, colócate en los paneles del suelo cuando se iluminen para conseguir más puntos y esquiva las bombas.

CUADRICULADO

Muévete por la plataforma para esquivar los bloques. Salta los bloques bajos, agáchate en los altos y esquiva las columnas. ¡Pero no te salgas de la plataforma! Colócate en las estrellas para obtener más puntos.

CONTROL ROBÓTICO

¡Guía al robot hacia los objetivos lo más rápido posible! Controla al robot con una mano y acelera con la otra. Lleva al robot a los objetivos amarillos del suelo y aparta los objetos de los objetivos rosas. Coge las estrellas para obtener más puntos.



SACOS VOLADORES

Usa la extremidad señalada para golpear las bolas hacia arriba y evitar que caigan al suelo. Cuantas más bolas seguidas golpees, más puntos conseguirás. ¡Golpea con fuerza para mantener las bolas en el aire!

SALTO ESTELAR

Pisa las estrellas para cogerlas. Cuantas más estrellas cojas, más puntos obtendrás. Esquiva las bombas con pasos laterales o saltos.

ESQUIVADOR

Muévete con rapidez lateralmente para esquivar los muros de bloques y agáchate para colarte por los agujeros. Coge las estrellas con la mano adecuada cuando pasen a tu lado.

LLUVIA DE ESTRELLAS

Recoge las estrellas atrapándolas con ambas manos. Debes colocar las manos en los tubos para recoger las estrellas. Colócate en los paneles del suelo cuando se iluminen y esquiva las bombas.



LABERINTO

Inclina el laberinto hacia delante y hacia atrás con una mano y hacia la izquierda y la derecha con la otra para conducir la bola hasta la salida. Antes de abandonar el laberinto, coge todas las estrellas que puedas. ¡Evita las trampas rojas y las bolas enemigas!

Estadísticas

Visita la página de Estadísticas para ver tu actuación en cada juego. Consulta tu récord y las estadísticas específicas de cada juego. En la parte inferior puedes ver cuántas estrellas has conseguido.

Extras

Créditos

Consulta los créditos del juego.

VISOR FRONTAL

Tiempo

El tiempo restante para que termine el juego.

Puntuación

Tu puntuación equivale al número de estrellas conseguidas y aumentará a medida que cogas estrellas durante el juego.

Multiplicador

El multiplicador de puntuación actual. Cuanto mayor sea el multiplicador, más posibilidades tendrás de obtener una puntuación alta.



Estrellas conseguidas

Las estrellas obtenidas en el nivel actual.

PANTALLA DE RESULTADOS

Historial puntos

Consulta un gráfico con los últimos 10 intentos realizados en el juego actual para ver tu mejora.

Ver fotos

Echa un vistazo a las fotos cuando termines un juego. ¡Ya verás que poses más graciosas!

Reintentar

Juega otra vez en el nivel actual y pásatelo genial.

Elegir nivel

Elige un nivel alto o bajo si quieres que el juego sea más o menos difícil.

Volver al menú

Vuelve al menú principal.

MENÚ DE PAUSA

Volver al juego

Vuelve al juego actual para comenzar a divertirse de nuevo.

Volver a menús

Vuelve al menú principal.

Guía de Kinect

Vuelve a la Guía de Kinect para iniciar sesión con otro perfil, consultar los logros, usar el configurador de Kinect, ver el Canal de Kinect y activar o desactivar el micrófono.

Xbox LIVE

Xbox LIVE® es el servicio de entretenimiento y juegos en línea de Xbox 360®. Sólo tienes que conectar la consola a tu servicio de Internet de banda ancha y podrás unirte de forma gratuita. Podrás obtener demostraciones gratuitas de juegos y acceso instantáneo a películas en alta definición (se venden por separado); además, con KINECT, podrás controlar las películas en alta definición con el movimiento de tu mano. Actualiza a una suscripción Xbox LIVE Gold para jugar en línea con amigos de todo el mundo y disfrutar de muchas más opciones. Xbox LIVE es tu conexión con un mundo lleno de juegos, entretenimiento y diversión. Visita www.xbox.com/live para obtener más información.

Conectando

Antes de poder utilizar Xbox LIVE, debe conectar su consola Xbox 360 a Internet mediante una conexión de alta velocidad y registrarse en el servicio de Xbox LIVE. Para comprobar si Xbox LIVE se encuentra disponible en su territorio y para obtener información sobre cómo conectarse a Xbox LIVE, visite www.xbox.com/live/countries.

Control Parental

Esta herramienta de fácil uso permite a los padres y cuidadores decidir a qué juegos pueden jugar los más pequeños de acuerdo con la clasificación del contenido del juego. Los padres pueden restringir el acceso a contenido para adultos. Decida con quién y cómo interactúa su familia en Internet con el servicio Xbox LIVE y establezca un límite de horas de juego. Para más información, visite www.xbox.com/familysettings.

Cómo obtener ayuda con KINECT

Más información en Xbox.com

Para obtener más información sobre KINECT, incluyendo tutoriales, visita www.xbox.com/support.

CRÉDITOS

Artech Studios

Game Design

The Motion
Explosion Team

Directors

Rick Banks
Paul Butler

Head of Engineering

Antonio Santamaria

Project Coordinator

Lise Mendoza

Lead Programmer

Nicholas Edgar

Programming Team

Rob Kilbride
Andrew Creskey
Cyril MacIsaac
Joshua Brodie
Marshall Hahn
Alexander G.M. Smith
Terry Appleby
Mark Fournier
James Shaw
David Eccleston

Art Director

Kris Eggleston

Lead Modeler

Jean-François
Charbonneau

Senior Modelers

Bruno Fournier
Francis Adam

Modelers

Veronique Belanger
Benoit Lacroix
Mélyna Paquette
Audrey Hotte

Menus and Interface

Farid El-Nemr

Level Designers

Luc Begin
Jan Kozlowski
Paul Desmarais

**Music and
Sound Effects**
Mike Keogh

Animation

Cory Humes

Special Thanks

Carmen Richer
Emilio & Maria
Santamaria
Carmelina Foti

Majesco Entertainment

CTO & SVP Production

Kevin Ray

Creative Director

Joseph Sutton

Executive Producer

Matteo Marsala

Senior Producer

Matt McEnerney

Director, Business Development

Adam Sutton

Senior Vice President & Chief Marketing Officer

Christina Glorioso

Vice President, Marketing

Liz Buckley

Senior Product Managers

Tony Chien
Erica Lenard

Research Manager

Richard Barrett

Assistant Product Manager

Pete Rosky

Marketing Coordinator

Manny Hernandez

Director of Creative Services

Leslie Mills DeMarco

SVP of Publishing

Jo Jo Faham

**SVP of Business
& Legal Affairs**
Adam Sultan

Paralegal/Contract Administrator

Anna Salmas

Director of Technology

Paul Campagna

IT Manager

Kevin Tsakonas

Additional Production Support

Russell Mock
Steven Travers

Voice Production Studio

Ear Engine Audio

Narrator

Kristine Kies

Voice Director

Jason Kanter

Dialogue Editor

Gina Zdanowicz

QA Manager

Eric Jezercak

Project Lead

Joey Goldstein

Lead Testers

Onix Alicea
Joe Ronquillo
Mark Dunyak

Testers

Andrew Rosen
Brian Harvey
Brian McMillan
Brian Suscavage
David Koslowski
Daniel Lessin
Daniel Taylor
Eric Ecroyd
Errol H. Hyatt
Joseph Curren
Joseph Rovinsky
Jason Somers
Jonathan Young
Kathleen Jahner
Larry Contreras
Les Copeland
Michael Ruley

Martin Sanelli
Rebecca Norton
Steve Fowlkes

Compliance Testing

Babel Media

Project Managers

Paul Mewis
Isabelle Coulombe

QAM

Steve Beauchamp

QAC

Christian Bélanger
Francis Jr Paquette

Compliance Testers

Rebecca Hicks
Matthew Lamarre
Chris Arvanitakis

Functionality Testers

Austin DiMinni
Yulia Selivanova

Additional Playtesters

Loren, Kaitlyn, and
Matteo Marsala
Steven Greene
Ted Sempepos
Asher and
Shane Hartnett
Alex and Jackson
Ciordia
Nick Junius
Joanna Hadley
Lia Schweig

Special Thanks

Jesse Sutton
Gabrielle Cahill
Anna Chapman
Alex Buttermark
Donna Zaborowski
Lauri Coladonato
Kim Kurdes
Reverb Communications

Jugar con KINECT de manera segura

Asegúrate de que dispones de espacio suficiente para moverte con libertad mientras juegas. Jugar con KINECT puede implicar tener que moverse mucho.

Asegúrate de que al jugar no vas a golpear, chocar o tropezar con otros jugadores, espectadores, animales domésticos, muebles o cualquier objeto. Si te pones de pie o te mueves durante el juego, necesitas buena estabilidad sobre el suelo.

Antes de jugar: Mira en todas direcciones (derecha, izquierda, delante, detrás, abajo y arriba) y comprueba que no hay nada con lo que pudieras golpearte o tropezar. Asegúrate de que la zona de juego está lo suficientemente lejos de ventanas, paredes, escaleras, etc. Asegúrate de que no hay nada con lo que puedas chocar, como juguetes, muebles, alfombras, niños, animales, etc. Si fuera necesario, quita los objetos y pide a la gente que salga de la zona de juego. Cuando analices la zona, no olvides mirar hacia arriba por si hubiera lámparas, ventiladores, u otros objetos.

Durante el juego: Mantente alejado del televisor para evitar el contacto con él. Mantén la distancia suficiente con otros jugadores, espectadores y animales domésticos (la distancia puede variar según el juego, por lo que debes tener en cuenta la forma de jugar a la hora de evaluar la distancia). Presta atención a los objetos o a la gente que pudieras golpear o con la que pudieras tropezar (pueden entrar personas u caer objetos en la zona de juego, por lo que en todo momento debes estar atento al espacio que te rodea).

Asegúrate de que estás sobre una superficie sólida mientras juegas. Juega sobre un suelo firme con adherencia suficiente para las actividades del juego, y asegúrate de llevar el calzado adecuado (no lles tacones, chanclas, etc.) o descázate, si procede.

Antes de permitir a los niños jugar con KINECT: Analiza cómo puede utilizar cada niño KINECT y si necesitan supervisión cuando lo hagan. Si permites que utilicen KINECT sin supervisión, explícales toda la información y las instrucciones sobre seguridad y salud. **Asegúrate de que utilizan KINECT de forma segura** y dentro de sus límites, y de que conocen el uso correcto del sistema.

Reducción de las molestias oculares causadas por el resplandor: Colócate a una distancia cómoda del monitor o televisor y del sensor KINECT; coloca el monitor o televisor y el sensor KINECT lejos de fuentes de luz que produzcan resplandor o utiliza persianas para controlar los niveles de luz; elige una forma de mitigar la luz natural que reduzca al mínimo el resplandor y las molestias oculares y que aumente el contraste y la claridad; además, ajusta el brillo y el contraste del monitor o televisor.

No hagas un ejercicio excesivo. Jugar con KINECT puede exigir una gran actividad física. Consulta a un médico antes de utilizar KINECT en caso de que tu estado de salud afecte a tu capacidad para realizar actividades físicas de forma segura: si estás embarazada, o cabe la posibilidad de que lo estés; si tienes problemas cardíacos, respiratorios, de espalda, de articulaciones, o algún otro problema traumatológico; si tienes la tensión alta o dificultades para realizar ejercicio físico; si te han recomendado reducir la actividad física. Consulta al médico antes de empezar ningún tipo de actividad o método para ponerte en forma que incluya KINECT. No juegues bajo la influencia de drogas o alcohol, y asegúrate de que tu equilibrio y capacidad física son adecuados para cualquier movimiento durante el juego.

Deja de jugar y descansa si notas cansancio o dolor muscular, de articulaciones o en los ojos. Si notas un cansancio excesivo, náuseas, falta de aire, presión en el pecho, mareo, malestar o dolor, DEJA INMEDIATAMENTE DE JUGAR, y consulta a un médico.

Para obtener más información, consulta la Guía para juego sano en www.xbox.com.